

Rec'd PCT/PTO 17 AUG 2004

PCT/JP03/02249

日本国特許庁

27.02.03

JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

19 MAY 2003

WIPO PCT

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2002年 2月28日

出願番号

Application Number:

特願2002-054805

[ST.10/C]:

[JP2002-054805]

出願人

Applicant(s):

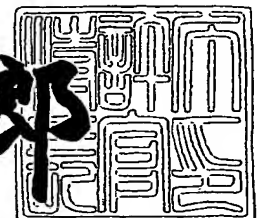
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2003年 4月22日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3028844

【書類名】 特許願

【整理番号】 KN-0151

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコ  
ンピュータエンタテインメント東京内

【氏名】 高瀬 康実

【特許出願人】

【識別番号】 598172963

【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

【代理人】

【識別番号】 100109025

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩本 康隆

【電話番号】 03-5367-2791

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 118729

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びゲーム配信方法

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段と、

前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段と、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段と、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段と、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段と、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段と

前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段と、

を含むゲーム装置。

【請求項2】 請求項1に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データは、前記プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一部のゲームデータ名に係るゲームデータ自体を含んで構成される、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データに対応するゲームデータとゲームデータ名を前記プレイ二次候補データ記憶手段から削除するプレイ二次候補データ削除手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 2 又は 3 に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データを一括読み出しするプレイ一次候補データ一括読み出し手段を含み、

前記プレイ一次候補データ名表示手段は、プレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名として、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データにプレイ一次候補データ名情報として含まれるゲームデータ名を表示し、

前記プレイ対象データ取得手段は、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データから取得する、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補デー

タ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項6】 ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ二次候補データ記憶ステップと、

前記不揮発性記憶装置に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択を受けつけるプレイ一次候補データ名選択ステップと、

前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ一次候補データ記憶ステップと、

前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示させるプレイ一次候補データ名表示ステップと、

前記プレイ一次候補データ名表示ステップで表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択を受けつけるプレイ対象データ名選択ステップと、

前記プレイ対象データ名選択ステップで選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得ステップと、

前記プレイ対象データ取得ステップで取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 7】 ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数のプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信するゲーム配信方法。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明はゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びゲーム配信方法に関し、特に、ゲームをプレイする際にプレイヤがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することをできるようにする技術に関する。

##### 【0002】

## 【従来の技術】

ゲームの中には、ゲームで使用されるデータ（ゲームデータ）を、プレイヤーが独自に作成したり、別ディスクやネットワーク経由で入手したりできるようにすることによって、ゲームの面白さを高めているものがある。例えば、ステップデータに基づいて画面上に表示されるステップ指示に応じてプレイヤーがステップを踏むダンスゲームは、プレイヤーが独自にステップデータを作成できるものが知られている。こうしたゲームでは、プレイヤーによって作成されたゲームデータをメモ리카ードやハードディスク記憶装置等の不揮発性記憶装置に保存できるようになっているのが一般的である。したがって、次回プレイ以降においても、プレイヤーは不揮発性記憶装置に保存されたゲームデータの中からプレイ対象とするゲームデータを選択することにより、自らが作成したゲームデータに基づいてゲームをプレイすることができる。

## 【0003】

## 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、こうしたゲームデータはコレクションとしての性格を有しており、プレイヤーは自らが作成したゲームデータを消さずに保存しておくことが多い。このため、ゲームデータの数が増加し、ゲームデータの選択画面には大量のゲームデータが表示される場合がある。こうした場合、プレイヤーはプレイ対象とするゲームデータを容易に選択することができなくなるおそれがある。特に、プレイヤーが選択する機会の多いゲームデータ、すなわち、プレイ頻度の高いゲームデータを容易に選択できないことは、プレイヤーに対してストレスを感じさせることになってしまう。

## 【0004】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲームをプレイする際にプレイヤーがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することができるゲーム装置、プログラム、ゲーム装置の制御方法及びゲーム配信方法を提供することにある。

## 【0005】

## 【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段と、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段と、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段と、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段と、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数を選択するプレイ対象データ名選択手段と、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段と、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段とを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 0 6 】

また、本発明に係るプログラムは、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数を選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択



されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0007】

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ二次候補データ記憶ステップと、前記不揮発性記憶装置に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択を受けつけるプレイ一次候補データ名選択ステップと、前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ一次候補データ記憶ステップと、前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示させるプレイ一次候補データ名表示ステップと、前記プレイ一次候補データ名表示ステップで表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択を受けつけるプレイ対象データ名選択ステップと、前記プレイ対象データ名選択ステップで選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得ステップと、前記プレイ対象データ取得ステップで取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御ステップとを含むことを特徴とする。

【0008】

また、本発明に係るゲーム配信方法は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補デ

ータ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データ名として取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信する。

## 【 0 0 0 9 】

本発明では、1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データから1又は複数のプレイ一次候補データ名が選択される。そして、選択されるプレイ一次候補データ名を表示するために必要なプレイ一次候補データ名情報を含んで構成されたプレイ一次候補データが記憶媒体に記憶される。そして、記憶されるプレイ一次候補データ名情報に基づいてプレイ一次候補データ名が表示される。そして、表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数がプレイ対象データ名として選択される。そして、選択されるプレイ対象データ名のゲームデータに基づいてゲームが制御される。

## 【 0 0 1 0 】

なお、プレイ一次候補データは、例えばプレイ頻度の高いデータ等である。また、プレイ一次候補データ名情報は、ゲームデータ名そのものに限られず、例えばゲームデータ名が記憶されている記憶位置を示すアドレス等であってもよい。また、不揮発性記憶装置は、例えばEEPROM (Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory) やハードディスク記憶装置等である。また、一括配信は、例えば、プログラムの全体をまとめて配信することである。また、

分割配信は、例えば、ゲームの局面に応じて必要なプログラムの一部を配信することである。

【0011】

本発明によれば、プレイ対象とするゲームデータを選択する際には、プレイヤーによって選択されたプレイ一次候補データ名が表示されるため、プレイヤーはプレイ対象とするゲームデータを容易に選択することができる。

【0012】

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データは、前記プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一部のゲームデータ名に係るゲームデータ自体を含んで構成されることを特徴とする。こうすれば、プレイ一次候補データ名を取得するために要する記憶媒体へのアクセス回数を減少させることができ、プレイ一次候補データ名を表示するために要する時間を短縮することができる。これによって、プレイ対象とするゲームデータを選択する際において、プレイヤーの感じるストレスを軽減することができる。

【0013】

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データに対応するゲームデータとゲームデータ名を前記プレイ二次候補データ記憶手段から削除するプレイ二次候補データ削除手段とを含むことを特徴とする。こうすれば、プレイ一次候補データとして選択したプレイ二次候補データの削除を容易化することができ、該プレイ二次候補データの削除を望むプレイヤーの利便性を向上することができる。

【0014】

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データを一括読み出しするプレイ一次候補データ一括読み出し手段を含み、前記プレイ一次候補データ名表示手段は、プレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名として、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データにプレイ一次候補データ名情報として含まれるゲームデータ名を表示し、前記プレイ対象デー

タ取得手段は、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データから取得することを特徴とする。

## 【 0 0 1 5 】

なお、一括読み出しは、プレイ一次候補データ（プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一部のゲームデータ名に係るゲームデータ自体を含んで構成される。）を読み出し、プレイ一次候補データ名表示手段がプレイ一次候補データに含まれるゲームデータ名を表示することができるようにし、かつ、プレイ対象データ取得手段がプレイ一次候補データからプレイ対象データを取得できるようにすることである。例えば、プレイ一次候補データ名表示手段及びプレイ対象データ取得手段がCPU（Central Processing Unit）等のプログラム実行手段によって実現されるゲーム装置においては、プレイ一次候補データを読み出し、主記憶装置等の記憶手段に記憶することによって、プログラム実行手段から任意に利用可能とすることである。

## 【 0 0 1 6 】

こうすれば、例えば、ゲーム開始時において、記憶媒体よりプレイ一次候補データを一括読み出ししておくことによって、プレイ対象データとして選択されるゲームデータを取得するために、再度記憶媒体へアクセスする必要がなくなり、ゲームデータの読み出しに要する時間を短縮することができる。すなわち、ゲームデータの読み出しにおけるプレイヤの待ち時間を短縮することができ、プレイヤの感じるストレスをさらに軽減することができる。

## 【 0 0 1 7 】

## 【発明の実施の形態】

以下、本発明の好適な実施の形態について図面に基づき詳細に説明する。

## 【 0 0 1 8 】

図1は、本発明の各実施形態に係るゲーム装置10のハードウェア構成を示す図である。同図に示すゲーム装置10は、モニタ18及びスピーカ22に接続された家庭用ゲーム機46に、情報記憶媒体たるDVD（Digital Versatile Disk；商標）25及びメモリカード42が装着され、さらにモニタ18及びスピーカ22が接続されることによって構成される。モニタ18には家庭用テレビ受像器

が用いられ、スピーカ 2 2 にはその内蔵スピーカが用いられる。また、ここではゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 4 6 に供給するために DVD 2 5 を用いるが、CD-ROM (Compact Disc - Read Only Memory) や ROM (Read Only Memory) カード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いることができる。また、インターネット等のデータ通信網を介して遠隔地からゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 4 6 に供給することもできる。

## 【 0 0 1 9 】

家庭用ゲーム機 4 6 は、マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6、入出力処理部 3 0、音声処理部 2 0、コントローラ 3 2 及び DVD 再生部 2 4 を含んで構成されるコンピュータゲームシステムである。マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6 及び入出力処理部 3 0 は、バス 1 2 によって相互データ通信可能に接続されており、入出力処理部 3 0 には、コントローラ 3 2、音声処理部 2 0、DVD 再生部 2 4 及びメモリカード 4 2 が接続されている。家庭用ゲーム機 4 6 の各構成要素は筐体内に収容されている。

## 【 0 0 2 0 】

マイクロプロセッサ 1 4 は、図示しない ROM に格納されるオペレーティングシステム、DVD 2 5 から読み出されるゲームプログラム、及びメモリカード 4 2 から読み出されるセーブデータに基づいて、家庭用ゲーム機 4 6 の各部を制御し、プレイヤに提供するためのゲームを実現する。バス 1 2 はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機 4 6 の各部でやり取りするためのものである。また、主記憶 2 6 は、例えば RAM (Random Access Memory) を含んで構成されるものであり、DVD 2 5 から読み出されたゲームプログラムや、メモリカード 4 2 から読み出されたセーブデータが必要に応じて書き込まれる。画像処理部 1 6 は VRAM (Video Random Access Memory) を含んで構成されており、マイクロプロセッサ 1 4 から送られる画像データを受け取って VRAM 上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換してモニタ 1 8 に出力する。

## 【 0 0 2 1 】

入出力処理部 3 0 は、マイクロプロセッサ 1 4 が、コントローラ 3 2、音声処理部 2 0、DVD 再生部 2 4 及びメモリカード 4 2 にアクセスするためのインタ

フェースである。音声処理部20はサウンドバッファを含んで構成されており、DVD25から読み出され、サウンドバッファに記憶されたゲーム音楽やゲーム効果音や音声メッセージ等のデータを再生してスピーカ22から出力する。DVD再生部24は、マイクロプロセッサ14からの指示に従ってDVD25に記録されたゲームプログラムを読み取る。コントローラ32は、プレイヤーが各種操作を行うための汎用の操作入力手段であり、指示ボタンを備えている。また、メモリカード42は、家庭用ゲーム機46から脱着可能な不揮発性メモリ（例えばEEPROM等）を含んで構成されており、各種ゲームのセーブデータ等を記憶するものである。

#### 【0022】

本実施形態に係るゲーム装置10において、プレイ二次候補データ記憶手段及びプレイ一次候補データ記憶手段はメモリカード42によって実現される。また、プレイ一次候補データ名選択手段、プレイ一次候補データ名表示手段、プレイ対象データ名選択手段、プレイ対象データ取得手段、ゲーム制御手段及びプレイ一次候補データ一括読み出し手段は、マイクロプロセッサ14を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現される。

#### 【0023】

本実施形態に係るゲーム装置10では、図2に示すように、メモリカード42にプレイ一次候補データファイルと1又は複数のゲームデータ（プレイ二次候補データ）が記憶されるようになっている。なお、メモリカード42に記憶されるプレイ一次候補データファイルは1つに限られない。プレイ一次候補データファイルのデータ構成を図3に示す。同図に示すように、プレイ一次候補データファイルには、プレイ一次候補データと1又は複数の非優先プレイ一次候補ゲームデータとが含まれる。また、プレイ一次候補データには、プレイ一次候補データ名情報と1又は複数の優先プレイ一次候補ゲームデータとが含まれる。なお、プレイ一次候補データファイルには、プレイ一次候補データ名情報が含まれる領域と、優先プレイ一次候補ゲームデータ及び非優先プレイ一次候補ゲームデータが含まれるゲームデータ領域が設けられている。ゲームデータ領域は先頭から順に分割されており、その各領域に各ゲームデータが含まれるようになっている。

## 【0024】

プレイ一次候補データ名情報のデータ構成を図4に示す。同図に示すように、プレイ一次候補データ名情報は、プレイ一次候補データファイルに含まれるゲームデータのすべて（優先プレイ一次候補ゲームデータ及び非優先プレイ一次候補ゲームデータ）について、1）ゲームデータを識別するためのゲームデータIDと、2）ゲームデータ名と、3）ゲームデータが含まれている領域の先頭アドレスとから構成される。

## 【0025】

優先プレイ一次候補ゲームデータは、プレイ対象データ選択画面（図7参照）において、プレイ一次候補データとして、プレイ一次候補データ名情報とともに一括読み出しされるゲームデータである。例えば、プレイ一次候補データファイルに大量のゲームデータが含まれている場合には、プレイ一次候補データファイルを一括読み出し不可能な場合があり、そのような場合に優先プレイ一次候補データと非優先プレイ一次候補データとを区別する意義がある。なお、非優先プレイ一次候補データを設けないようにしてもよい。この場合、プレイ一次候補データファイルに含まれるすべてのゲームデータは、優先プレイ一次候補データとなる。すなわち、この場合には、プレイ一次候補データファイルとプレイ一次候補データとは同じものを指すことになる。

## 【0026】

以下、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行、プレイ一次候補データファイルに基づくプレイ対象データの選択について説明する。

## 【0027】

図5はプレイ一次候補データ選択画面を、図6はゲームデータ移行先指定画面を示している。プレイ一次候補データ選択画面50は、プレイヤーがプレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへ移行するゲームデータを選択する画面である。プレイ一次候補データ選択画面50は、例えばプレイ一次候補データファイルに含まれているゲームデータに係るゲームデータ名を変更したり、ゲームデータの含まれている領域を変更したりするためのプレイ一次候補データフ

ファイル管理機能の一部として存在するものである。プレイ一次候補データ選択画面 50 において、プレイヤによってゲームデータが選択されると、ゲームデータ移行先指定画面 60 が表示される。ゲームデータ移行先指定画面 60 は、プレイヤがプレイ一次候補データ選択画面 50 において選択したゲームデータをプレイ一次候補データファイルのゲームデータ領域のどの領域に含ませるかを指定する画面である。ゲームデータ移行先指定画面 60 において、プレイヤによって領域が指定されると、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行が実行される。

## 【 0 0 2 8 】

図 7 はプレイ対象データ選択画面を示している。プレイ対象データ選択画面 70 は、プレイヤがプレイの対象とするゲームデータ（プレイ対象データ）を選択する画面である。プレイ対象データ選択画面 70 は、例えばゲーム実行する際に表示される。プレイ対象データ選択画面 70 において、プレイヤによってプレイ対象データが選択されると、選択されたプレイ対象データに基づいてゲームが実行される。

## 【 0 0 2 9 】

以下、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行について、さらに詳細に説明する。

## 【 0 0 3 0 】

プレイ一次候補データ選択画面 50 には、図 5 に示すように、プレイ二次候補データとしてメモ리카ード 42 に記憶されているゲームデータに係るゲームデータ名が表示される。また、画面下部には選択ボタンが表示される。プレイ一次候補データ選択画面 50 において、プレイヤは、表示されるゲームデータ名のうちからプレイ一次候補データファイルに移行するものを選択し、コントローラ 32 を用いて選択ボタンを指示する。選択ボタンが指示されると、選択されたゲームデータ名に係るゲームデータをプレイ一次候補データファイルへ移行する処理が実行される。

## 【 0 0 3 1 】

図 8 は、プレイ一次候補データ選択画面 50 を表示する処理について説明する



ためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、まず、プレイ二次候補データとしてメモ리카ード42に記憶されているゲームデータを検索する（S101）。該当するゲームデータが見つかった場合には、そのゲームデータ名を取得し記憶する（S102、S103）。さらに、プレイ二次候補データとして記憶されているゲームデータに係るゲームデータ名をすべて取得していき、取得したゲームデータ名を記憶していく（S104、S103）。そして、プレイ二次候補データとしてメモ리카ード42に記憶されているゲームデータのすべてについてゲームデータ名を記憶した場合には、プレイ一次候補データ選択画面50を表示し、記憶しておいたゲームデータ名をプレイ一次候補データ選択画面50に表示する（S105）。なお、本処理は、DVD25等に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ14によって実行されることによって実現される。

#### 【0032】

図9は、プレイ一次候補データファイルへゲームデータを移行する処理について説明するためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、まず、プレイヤに対して移行確認を行う移行確認画面を表示する（S201）。プレイヤによって移行許可なされなかった場合には（S202）、ゲームデータの移行処理を中止する。プレイヤによって移行許可がなされた場合には（S202）、プレイ一次候補データファイル全体を読み出す（S203）。すなわち、メモ리카ード42に記憶されたプレイ一次候補データファイルを読み出し、主記憶26に記憶しておく。そして、主記憶26に記憶されたプレイ一次候補データファイルに含まれたプレイ一次候補データ名情報に基づいて、ゲームデータ移行先指定画面60を表示する。

#### 【0033】

ゲームデータ移行先指定画面60には、図6に示すように、プレイ一次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名に基づいて、プレイ一次候補データファイルのゲームデータ領域の状況が表示される。すなわち、ゲームデータが含まれている場合にはゲームデータ名が表示され、ゲームデータが含まれていない場合には空欄として表示される。なお、ゲームデータ移行先指定画面60が表示される際には、ゲームデータ領域の先頭から所定数分の状況、例えば、優先プレイ一次

候補ゲームデータのゲームデータ領域の状況が表示される。こうすれば、画面にゲームデータ領域の状況が大量に表示されることを防ぐことができる。また、画面下部には、選択ボタン、次へボタン、前へボタンが表示される。画面に表示されていない、すなわち、ゲームデータ領域の先頭から所定数以降の状況は、コントローラ 3 2 を用いて次へボタンを指示することによって表示される。また、次へボタンを指示した場合には、前へボタンを指示すると、次へボタンを前回指示した際の画面が表示される。ゲームデータ移行先指定画面 6 0 において、プレイヤーは、ゲームデータの移行先として、空欄として表示されているものを（ゲームデータ名が表示されていないもの）を選択し、コントローラ 3 2 を用いて選択ボタンを指示する。

## 【 0 0 3 4 】

ゲームデータ移行先指定画面 6 0 において、選択ボタンが指示されると、ゲームデータの移行が実行される（S 2 0 5）。すなわち、プレイヤーによって選択されたゲームデータを読み出し、主記憶 2 6 に記憶されているプレイ一次候補データファイルの指定されたゲームデータ領域に移行する。また併せて、プレイ一次候補データ名情報の内容を変更する。そして、主記憶 2 6 に記憶されたプレイ一次候補データファイルをメモリカード 4 2 に上書き保存する（S 2 0 6）。これによって、プレイ一次候補データファイルへのゲームデータを移行する処理が完了する。なお、本処理は、DVD 2 5 等に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ 1 4 によって実行されることによって実現される。

## 【 0 0 3 5 】

以下、プレイ一次候補データファイルに基づくプレイ対象データの選択からゲームの実行までについてさらに詳細に説明する。

## 【 0 0 3 6 】

プレイ対象データ選択画面 7 0 には、図 7 に示すように、プレイ一次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名が表示される。なお、プレイ対象データ選択画面 7 0 が表示される際には、ゲームデータ領域の先頭から所定数分に含まれているゲームデータ、例えば、優先プレイ一次候補ゲームデータに係るゲームデータ名が表示される。また、画面下部には、選択ボタン、次へボタン、前へボタン

が表示される。ゲームデータ領域の先頭から所定数以降に含まれているゲームデータに係るゲームデータ名については、コントローラ32を用いて次へボタンを指示することによって表示される。また、次へボタンを指示した場合には、前へボタンを指示すると、次へボタンを前回指示した際の画面が表示される。プレイ対象データ選択画面70において、プレイヤは、表示されるゲームデータのうちからプレイ対象ゲームデータを選択し、コントローラ32を用いて選択ボタンを指示する。

#### 【0037】

図10は、プレイ対象データの選択からゲームの実行までの処理を説明するためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、まず、プレイ一次候補データ（プレイ一次候補データ名情報及び優先プレイ一次候補ゲームデータ）をメモ리카ード42から一括読み出しする（S301）。すなわち、プレイ一次候補データをメモ리카ード42から読み出し、主記憶26に記憶しておく。そして、次に、プレイ対象データ選択画面70を表示する（S302）。プレイ対象データ選択画面70には、前述のように、プレイ一次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名が表示される。プレイ対象データ選択画面70においてプレイ対象データが選択されると、選択されたプレイ対象データが優先プレイ一次候補ゲームデータであるか否かについて判断する（S303）。優先プレイ一次候補ゲームデータが選択された場合には、すでに主記憶26にゲームデータが記憶されているため、主記憶26に記憶されたゲームデータに基づいてゲームが実行される。非優先プレイ一次候補ゲームデータが選択された場合には、主記憶26にゲームデータが記憶されていないため、メモ리카ード42からゲームデータが読み出され（S304）、ゲームが実行される。なお、本処理は、DVD25等に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ14によって実行されることによって実現される。

#### 【0038】

以上、説明したゲーム装置10によれば、プレイヤがプレイ対象データを選択する際に、プレイ一次候補データファイルに含まれるゲームデータ名のみが表示されるため、プレイヤはプレイ対象データを容易に選択することができる。また

、プレイ対象データを選択する際に、プレイ一次候補データを一括読み出ししておくことで、プレイ対象データが選択されてからゲーム実行までに要する時間を短縮することができる。

【0039】

なお、本発明は以上説明した実施の形態に限定されるものではない。

【0040】

例えば、以上の説明は家庭用ゲーム機を用いて本発明を実施する例についてのものであるが、業務用ゲーム装置にも本発明は同様に適用可能である。この場合、モニタやスピーカは一体的に形成することが望ましい。

【0041】

また、例えば、図9のS206において、プレイ一次候補データとしてセーブするゲームデータをプレイ二次候補データより削除する処理を追加することもできる。この場合、プレイ二次候補データ削除手段は、マイクロプロセッサ14を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現される。こうすれば、プレイ一次候補データとして選択したゲームデータのプレイ二次候補データからの削除を容易化することができ、該ゲームデータのプレイ二次候補データからの削除を望むプレイヤーの利便性を向上することができる。

【0042】

また、例えば、図10のS301において、プレイ一次候補データの一括読み出しを実行するようにしたが、プレイ一次候補データの一括読み出しは、ゲームの起動時に実行するようにしてもよい。こうすれば、プレイ対象データの選択処理の際にプレイ一次候補データを一括読み出しする必要がなくなるため、プレイ対象データ選択画面の表示に要する時間を短縮することができ、プレイヤーの感じるストレスを軽減することができる。

【0043】

また、例えば、プレイ一次候補データ名情報を構成する情報は、図4に示したものに限られない。例えば、表示順情報を追加するようにしてもよい。以上の説明では、ゲームデータ移行先指定画面60やプレイ対象データ選択画面70において、ゲームデータ名の表示はゲームデータが含まれているゲームデータ領域の

順に基づいてなされとしたが、これを表示順情報に基づいて表示されるようにしてもよい。また、例えば、コメント情報を追加するようにしてもよい。こうすれば、ゲームデータに詳細な情報を対応づけることができ、プレイヤーがゲームデータをさらに容易に選択することができるようになる。

#### 【0044】

また、以上では、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行について説明したが、例えば、プレイヤーがゲームにおいてゲームデータを保存する場合には、ゲームデータをプレイ一次候補データファイルに保存できるようにしてもよい。こうすれば、プレイヤーの利便性を向上することができる。

#### 【0045】

さらに、以上の説明ではゲームプログラム及びゲームデータを情報記憶媒体たるDVD25から家庭用ゲーム機46に供給するようにしたが、通信ネットワークを介してゲームプログラム及びゲームデータを家庭等に配信することもできる。図11は、通信ネットワークを用いたゲームプログラム配信システムの全体構成を示す図である。同図に示すように、このゲームプログラム配信システム100は、ゲームデータベース102、サーバ104、通信ネットワーク106、パソコン108、家庭用ゲーム機110、PDA(携帯情報端末)112を含んでいる。このうち、ゲームデータベース102とサーバ104とによりゲームプログラム配信装置114が構成される。通信ネットワーク106は、例えばインターネットやケーブルテレビネットワークである。このシステムでは、ゲームデータベース102に、DVD25の記憶内容と同様のゲームプログラム及びゲームデータが記憶されている。そして、パソコン108、家庭用ゲーム機110又はPDA112等を用いて需要者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク106を介してサーバ104に伝えられる。そして、サーバ104はゲーム配信要求に応じてゲームデータベース102からゲームプログラム及びゲームデータを読み出し、それをパソコン108、家庭用ゲーム機110又はPDA112等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ104から一方的に送信するようにしてもよ

い。また、必ずしも一度にゲームの実現に必要な全てのゲームプログラム及びゲームデータを配信（ダウンロード型配信）する必要はなく、ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（ストリーム型配信）するようにしてもよい。このように通信ネットワーク60を介してゲーム配信するようにすれば、需要者はゲームプログラム及びゲームデータを容易に入手することができるようになる。

【0046】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、ゲームをプレイする際に、プレイヤがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図2】 本発明の実施形態に係るメモリカードの記憶内容を示す図である。

【図3】 本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データファイルのデータ構成を示す図である。

【図4】 本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ名情報のデータ構成を示す図である。

【図5】 本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ選択画面を示す図である。

【図6】 本発明の実施形態に係るゲームデータ移行先指定画面を示す図である。

【図7】 本発明の実施形態に係るプレイ対象データ選択画面を示す図である。

【図8】 本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ選択画面を表示する処理を示すフロー図である。

【図9】 本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データファイルへゲームデータを移行する処理を示すフロー図である。

【図10】 本発明の実施形態に係るプレイ対象データの選択からゲームの

実行までの処理を示すフロー図である。

【図11】 本発明の実施形態に係る通信ネットワークを用いたゲームプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

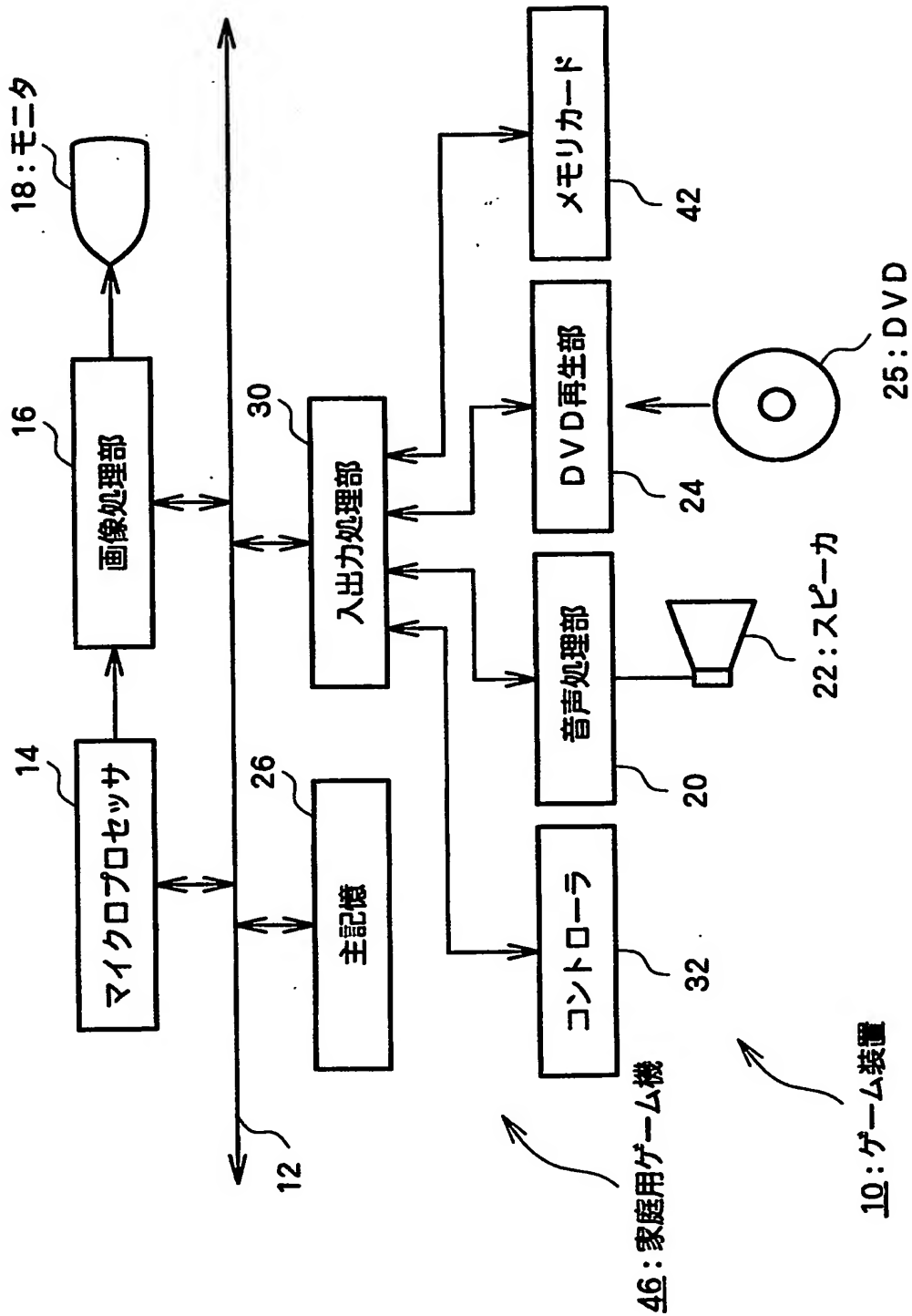
【符号の説明】

10 ゲーム装置、12 バス、14 マイクロプロセッサ、16 画像処理部、18 モニタ、20 音声処理部、22 スピーカ、24 DVD再生部、25 DVD、26 主記憶、30 入出力処理部、32 コントローラ、42 メモリカード、46、110 家庭用ゲーム機、50 プレイ次候補データ選択画面、60 ゲームデータ移行先指定画面、70 プレイ対象データ選択画面、100 ゲームプログラム配信システム、102 ゲームデータベース、104 サーバ、106 通信ネットワーク、108 パソコン、112 PDA（携帯情報端末）、114 ゲームプログラム配信装置。

【書類名】

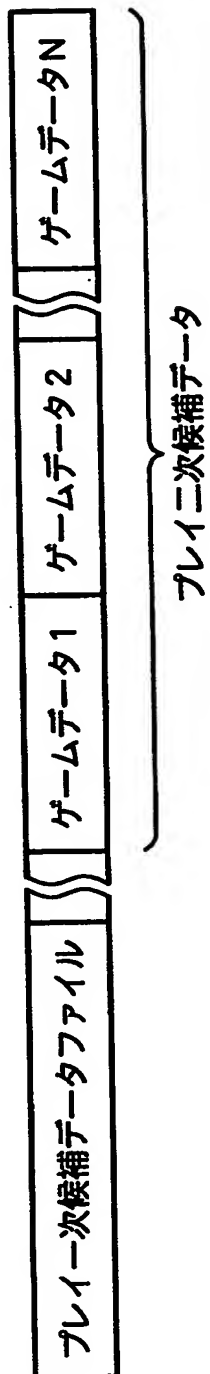
図面

【図1】

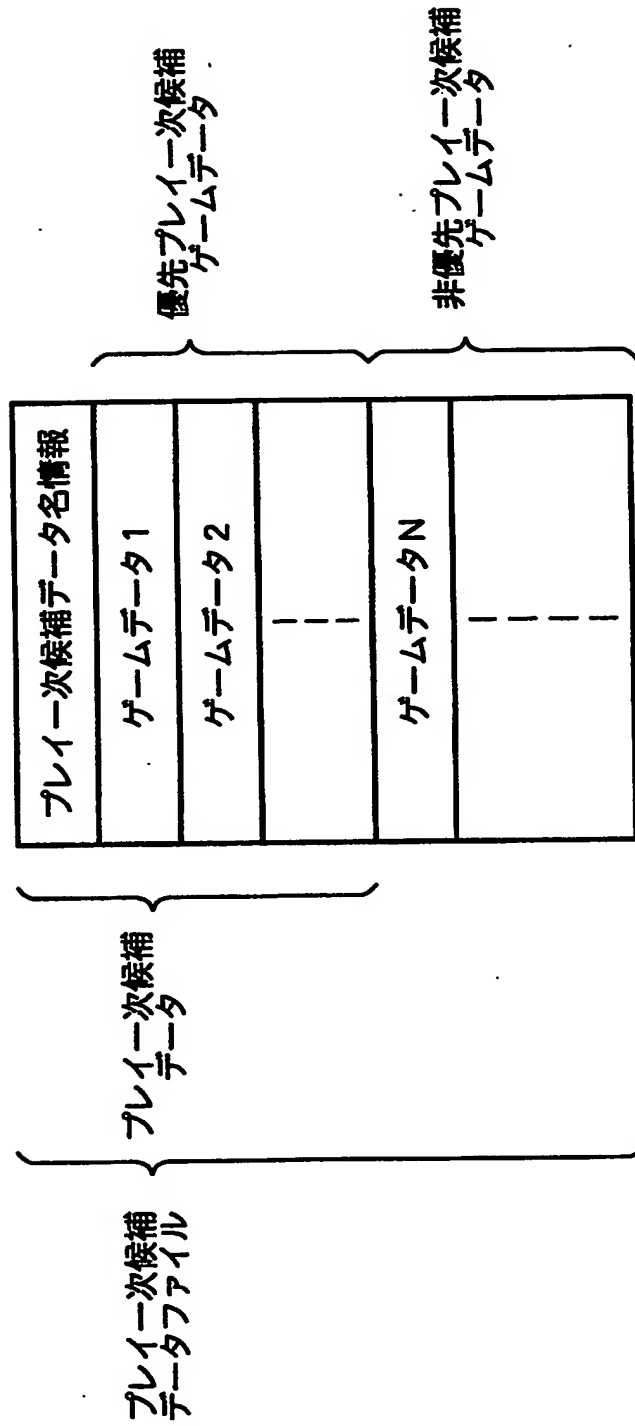




【図2】



【図3】



【図4】

ゲームデータID
ゲームデータ名
先頭アドレス

【図5】

ゲームデータ1	<div> <div>△</div> <div></div> <div>▽</div> </div>
ゲームデータ2	
ゲームデータ3	
ゲームデータ4	
ゲームデータ5	
ゲームデータ6	
ゲームデータ7	

選択

50

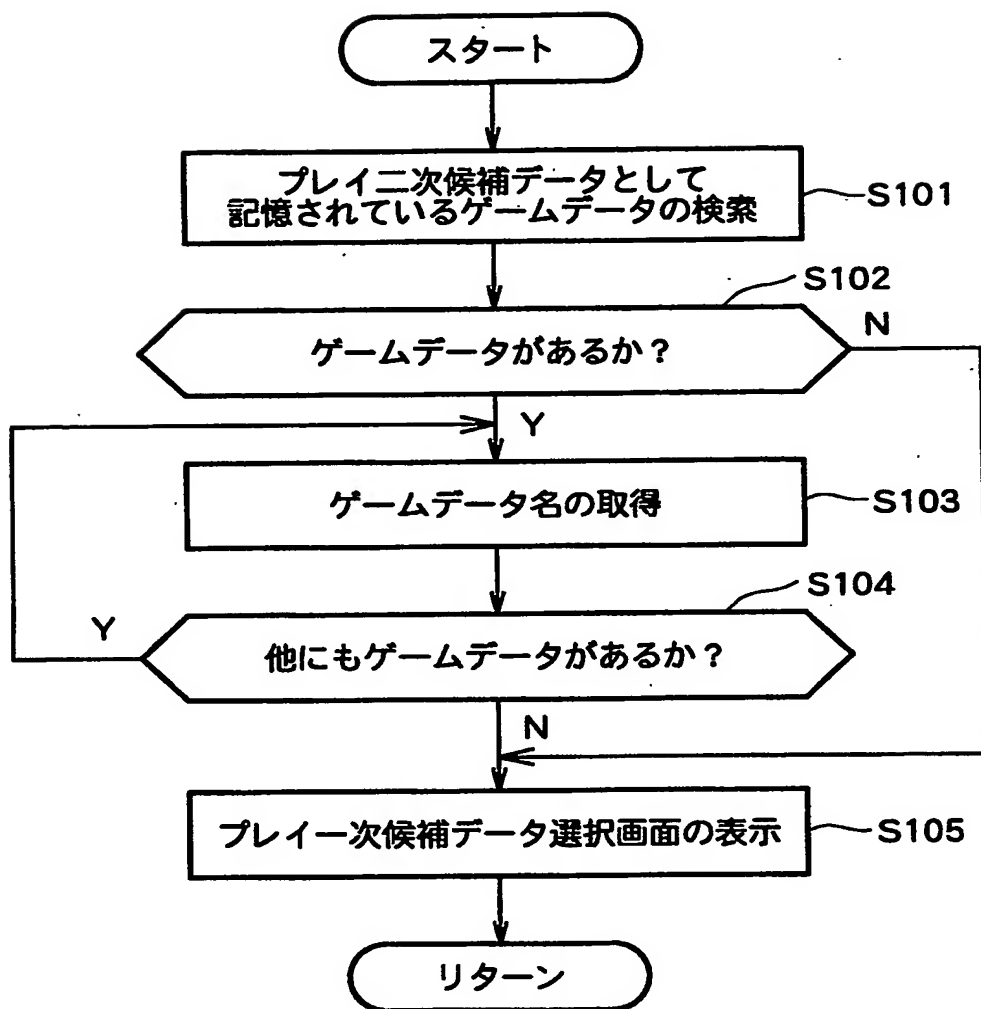
【図 6】

Figure 6 shows a graphical user interface (GUI) for selecting game data. The interface is enclosed in a rectangular frame. At the top, there are three boxes: the first contains 'ゲームデータ1', the second is empty, and the third contains 'ゲームデータ3'. Below these are three more empty boxes. A dashed horizontal line separates the top section from the bottom section. In the bottom section, there are three boxes: the first is empty, the second is empty, and the third contains 'ゲームデータ30'. At the bottom of the frame, there are three buttons: '前へ' (Previous), '次へ' (Next), and '選択' (Select). A reference numeral '60' is positioned to the right of the frame, with a line pointing to the right edge.

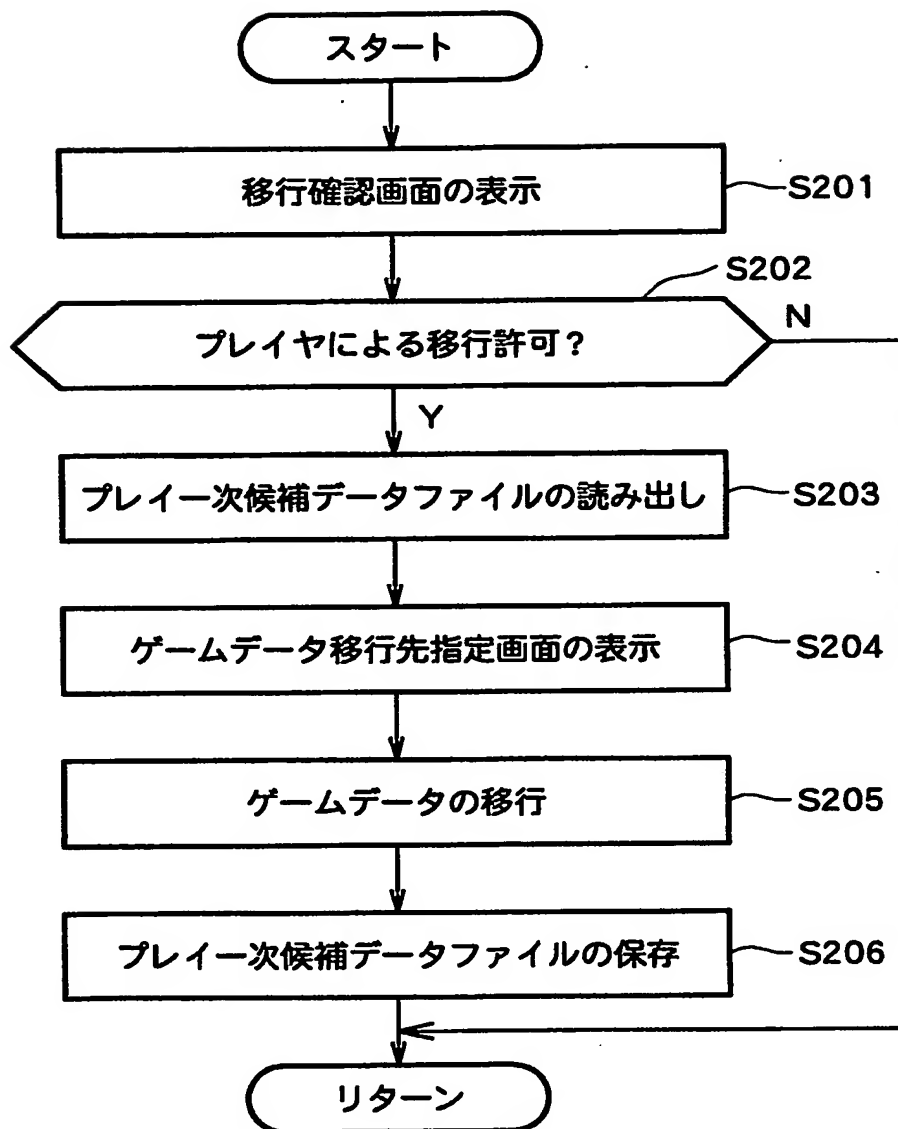
【図 7】

Figure 7 shows a graphical user interface (GUI) for selecting game data, similar to Figure 6. The interface is enclosed in a rectangular frame. At the top, there are three boxes: the first contains 'ゲームデータ1', the second is empty, and the third contains 'ゲームデータ3'. Below these are three more empty boxes. A dashed horizontal line separates the top section from the bottom section. In the bottom section, there are three boxes: the first is empty, the second is empty, and the third contains 'ゲームデータ30'. At the bottom of the frame, there are three buttons: '前へ' (Previous), '次へ' (Next), and '選択' (Select). A reference numeral '70' is positioned to the right of the frame, with a line pointing to the right edge.

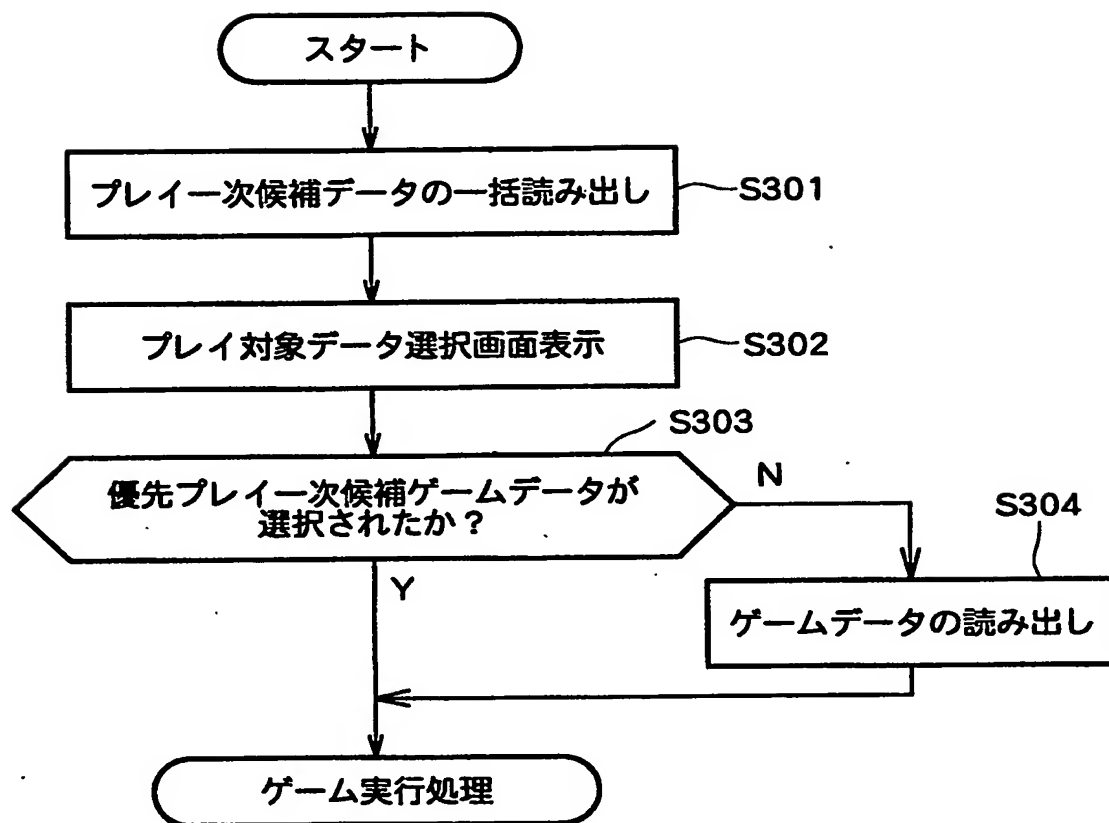
【図 8】



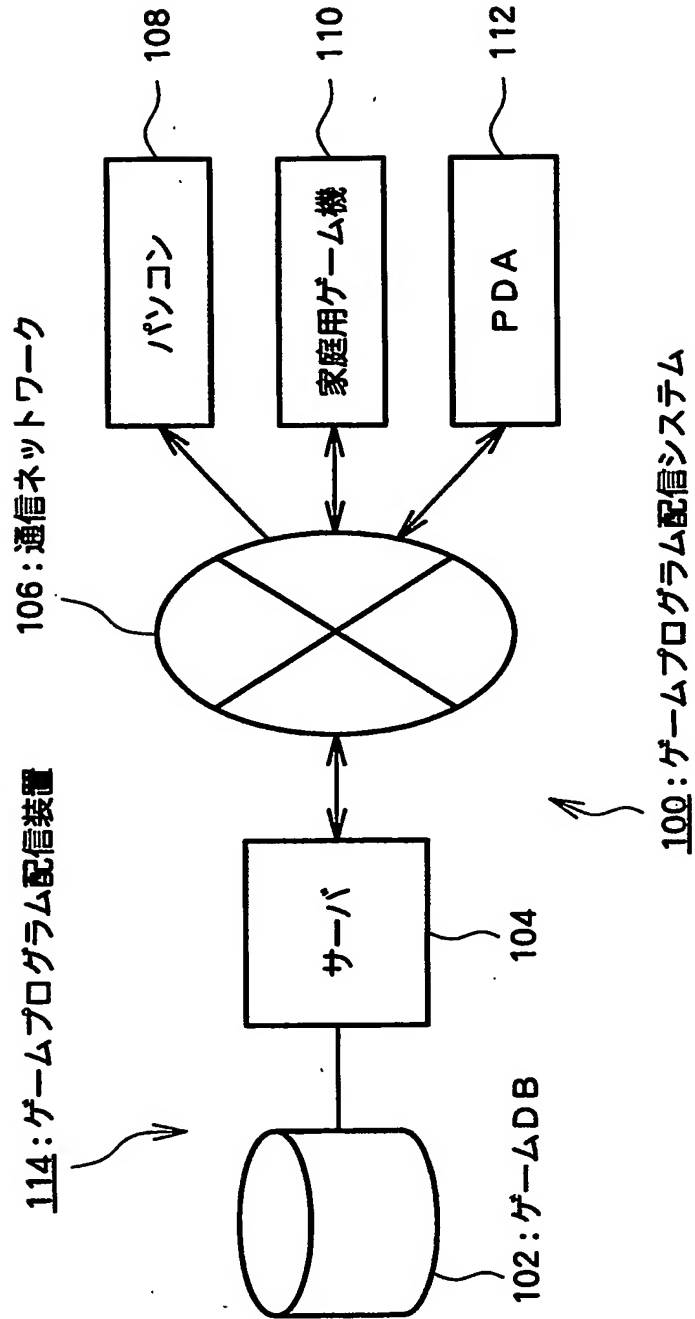
【図9】



【図10】



【図 11】





【書類名】            要約書

【要約】

【課題】    ゲームをプレイする際に、プレイヤがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することができるゲーム装置を提供すること。

【解決手段】    1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データから 1 又は複数のプレイ一次候補データ名が選択される。選択されるプレイ一次候補データ名を表示するために必要なプレイ一次候補データ名情報を含んで構成されたプレイ一次候補データファイルが記憶媒体に記憶される。記憶されるプレイ一次候補データ名情報に基づいてプレイ一次候補データ名が表示される。表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数がプレイ対象データ名として選択される。そして、選択されるプレイ対象データ名のゲームデータに基づいてゲームが制御される。

【選択図】            図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2002-054805
受付番号	50200284715
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年 3月 1日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成14年 2月28日
-------	-------------

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 KN-0151

【提出日】 平成14年12月 6日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2002- 54805

【補正をする者】

【識別番号】 598172963

【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

【代理人】

【識別番号】 100109025

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩本 康隆

【電話番号】 03-5367-2791

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

【氏名】 高瀬 康実

【発明者】

【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

【氏名】 吉田 ゆみ

【発明者】

【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコ

ンピュータエンタテインメント東京内

【氏名】 山本 直弘

【その他】 変更（追加）の理由は、提出願書において発明者として  
「高瀬 康実 吉田 ゆみ 山本 直弘」の3名を記載  
すべき所、「吉田 ゆみ 山本 直弘」の2名を欠落さ  
せてしまったためです。

【プルーフの要否】 要

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598172963]

1. 変更年月日	2001年 8月 6日
[変更理由]	名称変更
住 所	東京都中央区晴海一丁目8番10号
氏 名	株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京